

WARCRAFT 2

A Legpusztítóbb Varázslatok

plusz

MORTAL KOMBAT 3

Speckók Minden Géptípusra

plusz

COLONIZATION

Így Is Lehet Nyerni

Megjelenik az 576 KByte mellékleteként

Versus Codes:

Nos, itt van még néhány újabb Versus Code a MK3-hoz mindkét konzolhoz. Talán már mondanunk sem kéne, de ha valaki nem tudná, ezeket a kódokat a versus képernyő alatti ábrák állítgatásával kell bevinni (két irányító szükséges hozzá), a számok tehát valójában egy-egy ábrának felelnek meg. (A sárkány a nulla, a koponya pedig a 9-es.) Ismét felhívnánk arra a figyelmet, hogy a nagyobb számok bevitelénél használjuk plusz a felfelé irányt, így ugyanis visszafelé pörögnek az ábrák, tehát pl. a 9-eshez csak egyszer kell lenyomnunk a megfelelő gombot.

MegaDrive:

Credit képernyő: 122-333
Előzetes a MK4-ből (humor): 303-606
Türelmetlenség: 494-494 Az idő rohamosan fogy.
Tournament mode: 006-040, A PC-s verziónál már ismertetett lehetőség: 8 véletlenszerűen kiválasztott játékos indul, s amint az egyik szereplőt kiütik, rögtön a helyébe lép a következő.
Rossz szerencse: 929-646, Az egyik játékos csupán fél energiával indul, míg a másik játékos folyamatosan visszanyeri az erejét.
Nincs időlimit: 667-000
Lábsöprés letiltása: 091-293
Meghosszabbított kivégzési idő: 955-955
Átdobás és lábsöprés egyidejű letiltása: 082-771
Combók letiltása: 999-995
No Abuse: 911-911
A gép mindig a vesztésre állót segíti úgy, hogy a későbbi menetekben letiltja a nyerésre álló játékos legtöbbször használt mozdulatát.

SNES:

Ezekhez a kódokhoz annyit fűznénk hozzá, hogy ne lepődjünk meg, ha a gép a hatásukra nem ír ki semmit, ha jól vittük be őket, ettől függetlenül működnek.
Lábsöprés letiltása: 091-293
Combók letiltása: 999-995
Dupla sebesség: 191-191
Nincs időlimit: 445-000
Gyengített küzdelem: 432-234, az ütések bevitelekor kevesebb energia fogy.
Energia visszatöltődés: 012-012, a küzdelem során karakterünk folyamatosan lassanként visszagyógyul.
Credit képernyő: 120-120
Meghosszabbított kivégzési idő: 955-955
Könnyű kivégzés: 944-944, kivégzésnél elég csupán egy gombot megnyomnunk, s a különböző gombokra karakterünk különböző fatalityket mutat be.
Háttérből kitörés: 221-557, bármelyik pályán küzdünk, felütésnél mindig áttörhetünk egy másik helyszínre.
Tournament mode: 989-898, ugyanaz a kieséses rendszerű bajnokság, mint a Sega változatnál.

Titkos kódok

MegaDrive

Ezeket a kombinációkat a főmenünél kell bevinni. Hatásukra különböző hasznos menük jönnek be, többek között kiválaszthatóvá tehetjük Smoke-ot, két játékos esetén a főellenségeket, valamint egyéb hasznos dolgokkal próbálkozhatunk.
Cheats Menu: A, C, Fel, B, Fel, B, A, Le
Secrets Menu: B, A, Le, Balra, A, Le, C, Jobbra, Fel, Le





Killer Codes Menu: C, Jobbra, A, Balra, A, Fel, C, Jobbra, A, Balra, A, Fel

SNES

A MegaDrive változathoz hasonlóan ezeket is a főmenünél kell bevinni. Ezekkel a SNES tulajdonosok igényét úgy érezzük teljes mértékben kielégítettük, hiszen a menükben az eddig közölt összes Versus Code hatását aktivizálhatjuk, sőt még annál is többet.

Kool Stuff Menu: Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, A, B, A

Scott's Stuff Menu: X, B, A, Y, Fel, Balra, Le, Jobbra, Le

Kooler Stuff Menu: SELECT, A, B, Jobbra, Balra, Le, Le, Fel, Fel

Smoke kiválasztása

SNES

Ahogy bekapcsoljuk a gépet, a copyright képernyőn tartsuk lenyomva a balra irányt és az "A" gombot. Amikor a Williams logo jelenik meg, immár a jobbra és "B"-t tartsuk nyomva, majd a "There is no power..." felirat alatt az X+Y-t. Ha jól csináltuk, az MK3 logo megjelenésekor besétál Smoke.

MegaDrive

Várjunk amíg a MK3 logo megjelenik, majd mikor a harang megkondul, gyorsan üssük be a következő kódot: A, B, B, A, Le, A, B, B, A, Le, Fel, Fel. Ha jól csináltuk, a képernyő világosbarnára vált, és egy hang bemondja, hogy "Smoke".

PlayStation

A játék betöltésekor a copyright képernyő megjelenésekor forgassuk az órajárással egyező irányba a pad-et. Így megjelenik az Ultimate Kombat Kode képernyője, s kilenc másodperc áll rendelkezésünkre. A kód pedig: 010696. (Csupán egy irányító szükséges hozzá.)

Tournament Mode

SNES

A főmenünél tartsuk lenyomva a felső "L" és "R" gombokat, és így nyomjunk Startot.

Megadrive

A főmenünél tartsuk lenyomva mindhárom (hatgombos joy esetén mind a hat) gombot, s így nyomjunk Startot.

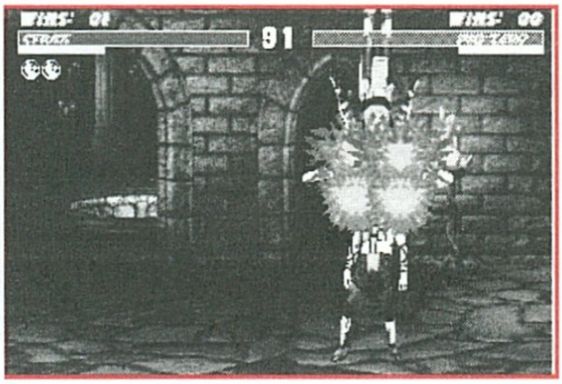
PlayStation

Természetesen a PlayStation verzióhoz is létezik egy (?) cheat menü, ezt pedig a következőképp érhetjük el: amikor az alapsztori ismertetésekor Raydenről látunk egy képet, gyorsan nyomjuk a gombokat a következő sorrendben: Háromszög, Négyzet, Kör, X, L1, L2. Ezután nyomjunk Startot, s mikor a menü kockáját forgatjuk, a "Kombat" oldalánál forgassuk felfelé. S lám mi van a kocka alján? Egy kérdőjel, ami a cheat menühöz juttat minket.

PC

Íme hogyan lehet Smoke-ot is előcsalni: a program indításánál az MK3 után írjuk még be, hogy "666". Ha még Motarot és Shao Kahnt is kiválaszthatóvá akarjuk tenni, mindezek mögé nyomjunk még egy szóközt és még "1000000"-t.





A MÁGUSOK VARÁZSLATAI

Villámcsapás (Lightning). Gyenge támadóvarázslat, páncél nem véd ellene és csak közelharcban használható. Épp ez utóbbi tulajdonsága miatt nem is érdemes túl sűrűn használni (hacsak nincs sok feláldozható mágusunk)...

Tűzgolyó (Fireball). Egy rövid, egyenes vonalban mozgó tűzcsóvát produkál a varázslat, ami megégeti az útjába kerülő katonákat, épületeket. Sebzése nem túl komoly, viszont alacsony manaköltségének hála egymás után többször is elvarászolhatjuk.

Lángpajzs (Flame Shield). Ellenséges és szövetséges harcosra egyaránt el lehet mondani. A célpont körül lángnyelvek kezdenek el csapkodni, megégetve a közelben állókat. Érdemes az ellenfél zárt sorokban nyomuló csapatai közé berakni ezt a kedves kis varázslatot, némi szerencsével egészen komoly veszteségeket is okozhatunk.

Lassítás (Slow). A varázslat segítségével egy ellenséges célpontot tudunk lelassítani. A balszerencsés fickó mozgása és támadási lelassulnak, ami harc közben igen kellemetlen. Jómagam különös előszeretettel használtam e varázsigét a vadul rohamozó Ogre-Mágusok és Balliszták ellen.

Láthatatlanság (Invisilbility). Láthatatlanná tehetjük egy katonánkat, akit a varázslat ideje alatt az ellenfél semmilyen módon sem tud észrevenni (azaz teljesen szabadon mászkálhat akár egy Ork város közepén is). Sajnos mindenfajta támadás vagy varázslás azonnal megszünteti a mágiát, így főként bátor felderítőinket érdemes íly módon védeni az Orkoktól.

Jégvihar(Blizzard). Nagyobb területre ható, igen erős támadóvarázslat. Főleg a tömött sorokban mozgó ellenséges seregekre érdemes elvarázsolni, vagy egy Orkok látogatta bánya közelébe. A hatás nem marad el...

Átváltoztatás (Polymorph). No, ez egy különösen gonosz varázslat. Egy ellenséges katonát változtathatunk át valamilyen bájos kis állatkává (birka, fóka) - örökre. Tán fölösleges is lenne részleteznem, hogy egy Halállovagra vagy Ogre-Mágusra használva milyen nagy bosszúságot okozhatunk Ork ellenfelünknek. Védekezni a varázsige ellen nem lehet, bár néhány szívósabb lényre nem mindig hat az Átváltoztatás.

A PAPLOVAGOK VARÁZSLATAI

Kémlelés (Holy Vision). Ha emlékezetem nem csal, az első részben már volt egy ilyesmi varázslat. Az térkép sötét foltjaiba pillanthatunk be a varázsige segítségével, ami egy-egy durvább pályán még jól jöhet.

Gyógyítás (Healing). Nem kétséges, messze ez a leghasznosabb Paplovag varázslat, egyik sebesült emberünket gyógyíthatjuk vele. Sajnos ez a gyógyulás nem túl komoly, így a komolyan sérült embereinkre nem árt többször is ráolvasni a varázsigét.

Ördögűzés (Exorcism). Kínos egy varázslat, annyi szent. Az ellenfél élőhalott teremtményeit és Halállovagjait pusztíthatjuk el ezzel a mágiával, komoly hasznát csak a legvégső küldetésekben látjuk. Jómagam egy ízben kis híjján idegrohamot kaptam, mikor egy kisebb csapat Paplovag e visszataszító módon végzett három Halállovagommal...



AZ OGRE-MÁGUSOK VARÁZSLATAI

Kilroog Szeme (Eye of Kilrog). A mágus egy repülő szemet idézhet meg, amivel felderítheti a térkép távolabbi pontjait. A szem látótávolsága sajnos igen kicsi, viszont nagyon gyorsan mozog és elég hosszú időn át megmarad. A varázslat gyors felderítésre ideális, s alacsony mana-költsége miatt sűrűn használhatjuk.

Vérszomj (Bloodlust). Egyik harcosunkat igézhetjük meg, aki a varázslat hatására valóságos gyilkológéppé válik. Támadásai a szokásosnál jóval többet fognak sebezni, ami egy amúgy is erős Ogre esetében igen pusztító lehet. Érdemes egy-egy rizikósabb támadás előtt a lehető legtöbb katonánkra rábocsájtani ezt a varázslatot, aztán rögtön rohamozni. A varázsige hatása természetesen nem tartós, s Orkjaink viszonylag rövid idő alatt visszazökkennek a régi kerékvágásba.

Rúnák (Rune). A varázslat hatására rúnák jelennek meg a kivánt helyen, amik azonnal robbanak mihelyt rájuk tipor valaki. Ez a saját és ellenséges katonákra egyaránt áll, úgyhogy nem árt óvatosan bánni ezzel a varázsigével. A Rúnák egyébként szép nagyot pukkanak, szinte biztosan elpusztítják a balszerencsés fickót. Inkább védekezésnél használható, de az ellenfél Laktanyája vagy Városháza elé lerakva rút meglepetést okozhatunkt ellenfelünknek.

A HALÁLLOVAGOK VARÁZSLATAI

A Sötétség Érintése (Touch of Darkness). A Mágusok Villámpcsapásához hasonló gyenge, rövidtávra ható varázsige.

A Halál Lehellete (Death Coil). Az előbbi varázslat durvább kiadáa. A gyári kézikönyv tanulsága szerint van valami különleges hatása is, de én semmi különöset nem tapasztaltam. Hmmm...

Gyorsítás (Haste). Embe.., akarom mondani orkfeletti (brrr...) sebességgel ruházza föl a célpontot. Mind támadásnál, mind menekülésnél jól jön, különösen hatásos a Vérszomj nevezetű varázslattal kombinálva.

Kárhozat Vértje (Unholy Armor). A varázslat a célpont életerejének egy részét valami különös aurává alakítja, ami az illetőt egy rövid ideig megvédi minden sérüléstől. Tán mondanom sem kell, az elvesztett életerő nem tér vissza. Kedvenc fogásom két Gyorsított, Vérszomjas és Kárhozat Vértjével védett Ogre ráküldése az ellenfél lovagjaira. Hatásos.

Rothadás (Decay). Nagyobb területre ható, rendkívül pusztító támadóvarázslat. A célpont körül sötét köd kezd el kavarogni, szétbomlasztva mindent (legyen az acél, kő, fa vagy hús). Rendkívül hasznos az ellenfél épületei ellen, hisz azok aligha fognak kifutni a veszélyeztetett területről (mint mondjuk a lovagok), és javítani se nagyon lehet őket. Általában egy Ágyútoronyra elég két ilyen Rothadás (összesen 50 Manapont)...

Forgószél (Whirlwind). A varázsigével pusztító forgószelet szíthatunk a célpont fölött, ami nagyon lassan ugyan, de mozog. Ezzel csak az a probléma, hogy a katonák egyszerűen kisétálnak a szélből, míg az épületek fölül meg a forgószél mozog el. Szóval nem egy nagy durranás, bár egyszerre többet is elmondva egész tisztességes pusztítást is okozhatunk.

Halott feltámasztása (Raise Dead). A Warcraft I-ből már jól ismert varázslat, a földön rothadó tetemeket állíthatjuk szolgálatunkba. Az így föltámasztott halottak végső pusztulásuk pillanatáig hűen szolgálnak minket, s szerény értékeik ellenére nagy tömegben bevetve őket egész szép eredményeket is elérhetünk. Meg ugye, ingyé' van....



Új év, új játékok, új ötletek, új cheatek...

Hexen (PC)

Sokak szerint az egyik legjobban sikerült Doom-klón a Hexen, melyből szintén nem hiányozhatnak a cheat módok. Lássunk néhány példát:

SATAN - ISTEN MODE
NRA - AZ ÖSSZES FEGYVER
LOCKSMITH - AZ ÖSSZES KULCS
INDIANA - AZ ÖSSZES TÁRGY
SHERLOCK - AZ ÖSSZES ARTIFACT (ADOTT HELYEN HASZNÁLHATÓ TÁRGY)
CASPER - FALON ÁTJÁRÁS
BUTCHER - MINDEN ELLENFELET KINYÍR
GATE + SZÁM - PÁLYAUGRÁS
PUKE + 0-99 - MAJD MEGLÁTJÁTOK...

Premiere (A500)

Ki mondta, hogy filmezni, hát még színészkedni, egyszerű feladat? Lehet, hogy ez általában így szokott lenni, ám mi van akkor, ha nemcsak "játékból", de tényleg lőnek rátok? Ilyenkor írjátok be: **SPARLUNGS,** s örökélettel vághattok neki hátramaradt elintézetlen dolgaitoknak.

PIZZA TYCOON (PC)

A következő ötletek Perényi Dénestől származnak: kezdjétek a játékot Berlinben a "Sleick"-kel. Vegyetek egy olyan épületet, amelynek lakossága 180 fölötti, a nagysága mindegy. Ezután pakoljátok át a cuccokat a régiből az új vendéglőbe és adjátok vissza a régit a tujajdonosának. Rendezzétek be a boltot úgy, hogy az asztalokon legyen linóleum és kábel TV. Nyitás után állítsátok be rajta a sportadót - ezeket szeretik az emberek. Vegyetek fel szakácsot, pincért és menedzsert, majd ha már beindult a bolt, emeljétek a bérüket. Fontos: a menedzser beállításánal a következőket adjuk meg: Yes, Yes, Yes, Call Me, Call Me, Act Yourself, Act Yourself. Vegyetek úgy kaját, hogy a későbbiekben a menedzser vegye helyettetek. Készítsetek menüt, majd nyissátok ki a boltot. Hirdessetek plakáttal. Ezzel a taktikával 3 napon belül tele lesz a pizzériátok. Ha versenyeztek, előtte mindig mentsetek állást és sok pénzbe fogadjatok.

Death Mask (Amiga)

Uzsorás Zoltánnak köszönjük a Doom-klónhoz küldött szuper pályakódokat:

pálya:	kód:	pálya:	kód:	pálya:	kód:
2	**52385**	3	**22428**	4	**84843**
5	**22087**	6	**38641**	7	**06395**
8	**33224**	9	**35527**	10	**48962**
11	**65074**	12	**62438**	13	**28283**
14	**85325**	15	**10796**	16	**25324**
17	**62156**	18	**84678**	19	**elfelejtette...**

pálya:	kód:	pálya:	kód:	pálya:	kód:
20	57093	21	29264	22	47446
23	75330	24	82855	25	58474
26	38392	27	55276	28	68163
29	75156	30	70948	31	54334
32	39814	33	52262		

Mechwarrior 2 (PC CD)

A jövő a robotharcé, a jövő a miénk. Hódítani, ez a cél. S mivel küzdjük le a lehetetlent? Hát a hittünkel, akaratunkkal... és ezekkel a kódokkal:

FLYGIRL - hatalmas ugrás
BLORB - elpusztíthatatlanság
CIA - fegyver és muníció
GANKEM - az előttünk álló ellenséges robot megsemmisítése
XRAY - röntgen látás
ENOLAGAY - a misszióban résztvevő ellenfelek megsemmisítése
ICANTHACKIT - a misszió teljesítése
DORCS - a programozógárda képe

Jurassic Park (A1200)

Kijutni az Őslényparkból bizony nem könnyű feladat, s külöböző csapdákkal és csomó éles szituációval teletuningolt pályákon kell keresztülvergődni, ami bizony fáradságos és néha rendkívül időigényes munka. De mi van, ha megvannak a pályakódok?
Hogy hogy milyen pályakódok? Hát ezek...

1. szint	B5A48352	6. szint	85B48B42
2. szint	E54C67AA	7. szint	F54C6FAA
3. szint	D5F4AB62	8. szint	C57C77B2
4. szint	95B48B42	9. szint	D56C7FBA
5. szint	85A4834A	10. szint	A5149F5A

Rocketeer (PC)

Nesztek pár pályakód...: **SHOOTOUT, CHASE, RESCUE**

Creature shock (PC CD)

Az öt rész közül akármelyiken játszhattok, miután végrehajtottátok ezt a DEBUG parancsot. Előtte azonban készítsetek egy biztonsági másolatot (COPY CREATURE.SET CREATURE.BAK) arra az esetre, ha valami véletlen folytán félreütnétek egy-egy betűt/számot, nomeg ha újra becsületesen akartok játszani.

-NCREATURE.SET
-L
-E 0108 04
-W
-Q

Lost Patrol (A500)

Annak idején, mikor még ragyogot, sőt vakított az Amiga csillaga és az Ocean készített játszható és élvezhető játékokat is, szóval régesrég jelent meg egy több szempontból is különlegesnek ígérkező játék, a Lost Patrol. Kiváló játékmenet, csúcs zene, egyszóval majdnem száz százalékos anyag. Csak azért majdnem, mert egy aprócska részlet hiányzott belőle: a save opció. Ennek következtében a játékos kénytelen volt egy teljes napot eltölteni a képernyő előtt, hogy be tudja fejezni az életét lázban tartó játékot. Ez idő alatt persze embereinknek szükségük volt ételre, pihenése, s ha a kettő közül valamelyik nem teljesült, az gyakran katasztrófában, embereink korai időelőtti elhalálozásában végződött. Oh, azok az esték, mikor csak pihenni lehetett, s a kaja egyre csak fogyott, de katonáink több órai alvás után sem érezték jobban magukat... Igen, hiányoznak e pillanatok. De nem nosztalgiázni hívtalak bennetek ide, hanem azért, hogy megsúgjak egy kaja-kímélő és ember-gyógyító trükköt. Este, mikor kötelező pihenés van, mindig a tízperces pihenési opciót válasszátok, egészen az indulás pillantáig (reggel 6). Így nemcsak ennivalót spóroltok meg, de minden emberetek is feljavul előző napi betegségéből, gyengélkedéséből.

SIM TOWER (PC CD)

Egy vadiúj pályán, mielőtt bármit is csinálnátok, fogjatok egy lobby-t és tegyétek le a B9 szint alá, a kép bal alsó sarkába. 2 helyett 4 millió az induló tőke.

Dark Forces (PC CD)

Néhány kiegészítő kód a júniusi számban már felsoroltakhoz:
Launlock minden kulcs és tárgy
Lamaxout hatása hasonló a doom IDKFA-jához
Pálya/missziókódok sorrendben:
1. **LASECBASE:** Secret Base (The Death Star Plans)
2. **LATALAY:** Talay: Talk Base
3. **LASEWERS:** Anoat City (The Subterrean Hideout)
4. **LATESTBASE:** Imperial Weapons Research Facility
5. **LAGROMAS:** Gromas Mines
6. **LADTENTION:** Imperial Detention Centre
7. **LARAMSHED:** Ramsees Hed Docking Port
8. **LAROBOTICS:** Robotics Construction Facility
9. **LANARSHADA:** Nar Shaddaa
10. **LAJABASHIP:** Jabba´s Ship
11. **LAIMPCITY:** Imperial City
12. **LAFUELSTAT:** Fuel Station
13. **LAEXECUTOR:** The Executor
14. **LAARC:** The Arc Hammer

WARCRAFT 2 (PC CD)

Egy igazán meglepetésszámba menő kód az összeállítás végére: játék közben üzenetként gépeljük be, hogy **"there can be only one"** és végignézhetjük a megnyerést.

1. Nagyon lényeges, hogy mindig 9 mezőben gondolkodjunk, ahol vagy, és a vele érintkező 8-ban. Ez adja a város körzetét, de lépéskor itt bukkannak fel váratlanul az indiánok vagy az ellenséges katonák, itt láthatod meg az ellenséges hajókat.

2. Amilyen gyorsan lehetséges, alapíts várost. (Ne totojázz tereprendezéssel, arra később is lesz időd.) Ha az ellenfeleidet meg akarod előzni, akkor időt kell nyerned.

3. A városhoz (ha élni akar) két dolog kell: fa és élelem. Bármennyire is sürget az idő, ott alapíts várost, ahol a 3x3-as mezőben erdő van, és a vízben hal.

4. Az alapitás után nézd meg, hogy földművelés nélkül hány embert tud eltartani. Általában három vagy négy élelem van, tehát egyet vagy esetleg kettőt.

5. A hal több élelmet ad a földművelésnél. A halászathoz dokk kell, a dokkhoz fa. Kezdjük a munkát favágással. 60-70 db után azonban abbahagyhatjuk, s építsük meg a dokkot. Ha majd jönnek az új telpesek, lesz mit enni.

6. Küldd vissza a hajót Európába. Az 1000 aranyadból vegyél egy felderítőt (Seasoned Scout), hozzá kapsz lovat is, egy ácsot (Carpenter), őt szereld fel lóval és muskétával (dragonyos lesz belőle), és hozd át őket a városba.

7. Hajts végre átszervezést. Az ács lovát megkapja a gyalogos, a muskétáját a felderítő, a gyalogos eredetileg veterán fokozatú, és a veterán dragonyos a legerősebb katona a függetlenség kikiáltásáig.

8. A két lovas induljon el felderíteni a vidéket. (A hogyanra még visszatérünk.)

9. Ha kész a dokk, és tudsz még áthozni embert (tudsz!), akkor állítsd be halászatra, ha földműves, akkor termeljen élelmet.

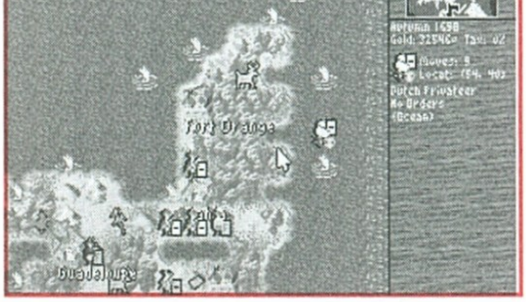
10. Amíg a városodban csak két ember van, felszedheteed a sátorfádat, ha kiderült, hogy mégse jó a vidék (például vannak benne indián területek, amit vagy megveszel, ha van pénzed, vagy elrabolsz, amit az indiánok nem vesznek jó néven).

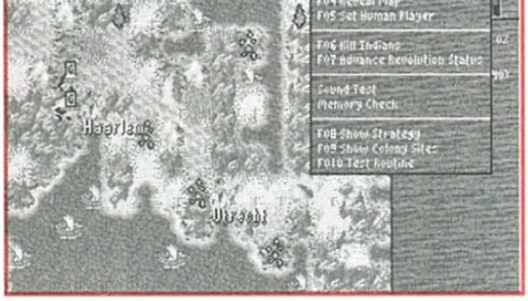
11. Nem hasznos, ha túl közel van az indián-tábor, mert akkor könnyen indián területek lesznek a háromszor-hármas részeden. Az ideális: minél kevesebb indián, minél több hal.

12. Az épületek építési sorrendje: dokk, fűrészmalom (Lumber Mill), kerítés (Stockade), raktár (Warehouse). A dokk biztosítja az élelmet, a fűrészmalom a kétszeresére növeli az építkezés ütemét, a kerítés bizonyos védelmet nyújt a kószáló indiánok ellen, a raktár 100-ról 200-ra emeli a tárolható áruk mennyiségét. Egyes cikkek mennyisége, például a szőrme (Furs) igen hamar eléri a 100-at, és a többlet kárba vész. A fűrészmalom építése csak három ember esetén lehetséges. A harmadik ember megérkezéséig építsük a kerítést vagy a raktárat, s a megérkezésekor váltsunk át a fűrészmalom építésére.

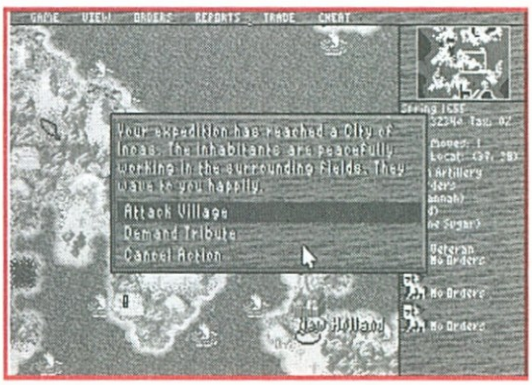
13. Mérjük fel, hogy milyen nyersanyag áll a rendelkezésünkre (prém, cukor, gyapot, dohány, érc), s egy embert állítsunk rá a feldolgozásra. A feldolgozott anyagért általában háromszoros árat fizetnek Európában. Az árakrók a Reports menüben (Economic Advisor Report) kapunk felvilágosítást.

14. A hajónkra hármas feladat vár. A megtermett és megtermelt áruk átvitele Európába, onnan új telepesek szállítása, végül az új földrész felfedezése. Tedd harcképtelenné a vetélytársaidat!





15. A felderítés elsődleges célja, felkutatni az európai vetélytársak városait, s azokat lehetőleg elfoglalni.
16. Feltételezzük, hogy ők is Európához közeli helyen vannak, tehát tőlünk északra vagy délre. A két lovas egyik irányba, a hajó a másik irányba induljon el a part mentén.
17. Ha a lovasok egymástól oldalirányban 3 mezőre vannak, a legoptimálisabban tudják felfedezni a vidéket. Lényeg a partvonal felfedezése, mert ott lesz az ellenfél városa.
18. A hajó szorosan haladjon a part mellett, ne hagyjon ki egyetlen öblöt sem, így biztos rájuk talál.
19. Felderítésnél (de egyébként is) a folyók segítenek az előrehaladásban, 3-szorosra nő a sebesség.
20. Ha az általad felfedezett részen idegen hajó érkezik, figyeld az útját. A közelben kell a városuknak lenni. Ha a rajta lévő szám 1-6 közötti, Európába tart; a szám az árufeléseget jelzi, illetve azt, hogy hány rekeszében van áru. A haladási irányával ellenkező irányban lehet a város. Ha a szám 0, nagy valószínűséggel a város felé tart. Azért csak valószínűleg, mert ha egységeket (civileket vagy katonákat) szállít, a szám akkor is nulla. Ha nincs meg az ellenséges város, de megvan az ellenséges hajó (még ha módunk is van rá), ne süllyesszük el, hanem tapadjunk rá. Ő majd elvezet a városukhoz.
21. Érdemes gyakran (1510 után gyakrabban) megnézni a Report rovatban a Foreign Affairs jelentést. Itt megtudhatjuk, hogy kinek hány embere van. Ez különösen akkor hasznos, ha elfoglaltuk az ellenfél városát, s abban a hitben ringatózunk, hogy már teljesen ártalmatlanná tettük. Lehetséges, hogy van még egy esetleg nagyobb városa is.
22. Ha megművelt földet (hullámos vonalút) találunk, akkor a közelben város is van.
23. Találkozáskor a felajánlott békét fogadjuk el. Alkalmas pillanatban a város megtámadásával megszeghetjük.
24. Az ellenséges város megtámadása előtt derítsük fel a környéket, különben kínos meglepetések érhetnek.
25. Ha sikerül összehozni 2000 aranyat, vegyünk egy Privateert. A sebessége kétszerese a Caravelenek, így igen alkalmas felderítésre.
26. Ha éppen nincs más dolgunk, a Privateerrel kalózkodhatunk is. Csak olyan hajót támadjunk meg, amelyen a szám nem 0. Ha sikerese a támadás, megkapjuk az árut. Ezzel a legcélszerűbb az európai kikötőbe menni, és a zsákmányt eladni. Egy-két sikeres támadásból szerezhetünk annyi pénzt, hogy vehessünk egy újabb kalózhajót, vagy erősítsük a hadseregünket. Fontos szabály: megrakott hajóval soha ne támadjunk, mert az áru csökkenti a támadó-értéket. Ha ilyen támadás közben sérül meg a hajónk, a zsákmány minden esetben odavész.
27. Ha az ellenségnek nincs már városa, újra és újra megkísérli, hogy legyen. Ezért partra tesz egy embert. Mivel gyakran ugyanabban a körzetben teszi, az odahelyezett í-2 dragonyosunk rögtön fülön csípi a betolakodót. Így elérhetjük, hogy az ellenség ingyen szállítsa nekünk az emberutánpótlást.
28. Előfordulhat azonban, hogy egy idő után a desszant-tevékenységet egészen távoli, számunkra ismeretlen helyre teszi át. Ha hosszabb ideje nélkülözzük az akcióit, jó lesz gyanakodnunk, s a Report táblázatban ellenőrizni a létszámukat. (Ha az több mint 2, akkor már tevékenykedik.) Létszámuk növekedése esetén valahol már van városuk, s ezt egy Privateerrel derítsük fel. Egy nagyobb szállítóhajóval küldjünk oda dragonyosokat, mert komoly ellenállásra lehet számítani.
29. Ha megtaláltuk az új ellenséges várost, jegyezzük fel a helyének koordinátáit, s ennek alapján küldjük el a csapatokat.
30. Ha nem tudjuk megjegyezni a koordinátákat, maradjon ott a hajó, így azt minden fordulóban a megjelenésekor leolvashatjuk. A csapatszállító hajót a koordináták alapján irányítsuk.



31. Előfordulhat azonban ellentámadás is az erőre kapott ellenség részéről. Igyekszik elfoglalni valamelyik városunkat. Ha ez nem sikerül, a kilenc mező valamelyikébe beássa magát, s ezzel veszélyezteti a városunk élelmiszerellátását.

32. A beásott katona kiverése igen nagy áldozatokkal járhat. Ha van dragonyosunk a városban, és szemből támadunk, ez igen gyakran neki kedvez. Ilyenkor a következő taktika alkalmazható: a városból kiküldünk egy általa elérhető helyre egy fegyvertelen, viszonylag kis értékű embert, majd mozgósítsuk a dragonyosokat. Ő feladta beásott helyzetét, és elfogta az emberünket. Ekkor csapnak rá a dragonyosok, s most már jobbak lettek az esélyek. Ha alacsonyabb fokozatba kerül, tovább kell támadni, amíg el nem fogjuk. Az elveszett (azaz a cselből kiküldött) emberünket is el kell fognunk, bár az, miután a 9 mezőn kívülre kerül, nem látható. Ekkor a lovasok fésüljék át a terepet, s így könnyen elfoghatják. Ha a végső kétségbeesésében várost alapít, az könnyűszerrel felszámolható.

33. Ha a város körüli csatározásoknál a dragonyosok alacsonyabb kategóriába (Soldier) kerülnek, azonnal vigyük őket vissza és adjunk alájuk lovat. Ha nincs ló a városunkban, akkor ássák be magukat. Lovat általában könnyebb szerezni, mint muskétát, s újabb támadás esetén még azt is elveszíthatik.

34. Ha az ellenség annyira megerősödik, hogy erődöt tud építeni, hajóval ne menjünk a közelébe (azaz az erőddel érintkező mezőbe); onnan biztosan lőnek ránk, s hajónk megsérülhet.

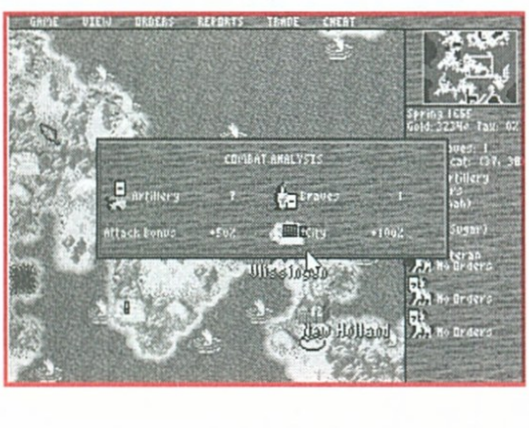
35. A lerohanó, "villámháborús" taktikánk csak akkor lehet eredményes, ha 1525-ig megtaláljuk és ártalmatlanná tesszük az egyik, vagy esetleg két ellenfelünket. Minél később kerül erre sor, annál inkább szorulunk védekező harcmodorba. Ilyen esetben könnyen elveszíthetjük a gazdasági versenyt (ennek nagy valószínűsége), s más fogja kikiáltani előbb a függetlenséget, ami a végelszámolásban jelentős hátránnyal jár. (A szabályok szerint, az első megszerzett pontjainak dupláját, a második plusz 505 pontot, míg a harmadik pontjainak 25%-át kapja prémiumként. 1000 megszerzett pontot véve figyelembe az első helyezett 2000, a második 1505, míg a harmadik 1250 ponttal zár. Az elérhető pontok száma 5000, s ebből számítja ki a gép a százalékos értékelést, mely az adott példában 40, 30, illetve 25 százalék.)

ÉLJ BÉKÉBEN AZ INDIÁNOKKAL!

36. Ha találkozunk egy új indián törzzsel, jegyezzük meg, hogy hány településük van. Ez ugyan a Report oszlop Indian Advisor Reportban is megtalálható. Mindez azértfontos, mert az általunk kiprovokált támadás az egész törzset fellázítja. Radikálisan csak úgy oldható meg, ha településeiket elpusztítjuk. Persze nem mindegy, hogy egy indián törzsnek 3 vagy 13 települése van, nem is szólva egyegy törzs fejlettségi fokáról és harciasságáról. Az ellenük való harc sok energiát köt le. Egy-egy település elpusztítása után - ha nem akarunk hosszan tartó háborút - össze kell szednünk a diplomáciai tudásunkat, hogy "elássuk a csatabárdot".

37. Ha utadba kerül egy indián, térj ki. Csak akkor támadj, ha nincs más megoldás. Ebből általában nem lesz háború, de volt már olyan eset, hogy az indián győzött.

38. Az indiánok kiszámíthatatlanok. Ez ellen a leghatásosabb módszer a városaink megerősítése. Bár így is végezhetnek rombolást, de ez még mindig kisebb baj, mintha az ellenük viselt háború lekötné az energiánkat.



39.- A térképen látható indián-helyekből (arany-napok) sok pénzt lehet szerezni, de vannak veszélyei is. Ha megsértjük azt a helyet, ahol az őseik szelleme van, akkor várható az indián törzs támadása valamelyik városunk ellen. Más esetben a felfedezés a felfedező halálát okozza. A terep felfedezésekor, (amikor még gyengék vagyunk, még nem kapcsoltuk ki az európai ellenfeleket) ne háborítsuk a szent helyeket, bár a korán szerzett összeg hatalmas előnyhöz juttathat.

40. A "szent helyek" kifosztására viszonylag kisebb értékű (nem szakképzett) embereket állitsunk be. Ha emiatt elvész egy emberünk, nem kell, hogy egy ló vagy egy fegyver is odavesszen.

41. Ha olyan összeget taláunk a "szent helyen", amit csak a királyi hajó szállit haza, és távol esik a hely a kikötőtől, akkor a felfedező alapítson a legközelebbi partszakaszon várost, vigyük oda a pénzt, és hipp-hopp a királyi hajó elvitte. Emberünk ezután megszünteti a várost, és tovább fojtatja a kincskeresést.

42. Előfordul, hogy a kincs helyett egy emberünk mászik elő. Ilyenkor a legcélszerűbb őt is beállítani kincskeresésre.

43. A játék elején érdemes kihasználni az indiánok segítségét. A szakképzetlen munkást - ha hozzájuk megy - valamely szakmára kiképezik. Ha a felajánlott szakma nem tetszik, elmehetünk egy másik indián településre.

44. Képzést az indiánok csak a játék első felében vállalnak (az 1500-as évek elején). Szakembereket nem képeznek át más szakra.

45. Ha szerencsénk van, megtaláljuk az ifjúság forrását. Ez 8 ingyen embert jelent nekünk Európából.

46. Ha az indiánok "tarhálni" jönnek, adjunk nekik a béke érdekében. Ők általában az élelmiszerfeleslegünk felét kérik. Soha ne adjunk nekik fegyvert és lovat, mert annak mi látjuk kárát.

ÉPÍTSD KI A GAZDASÁGOT!

47. Minél hamarabb álljunk rá a nyersanyagok feldolgozására, hiszen ezért magasabb árat kapunk Európában. Ha van szabad emberünk és nyersanyagunk, azonnal kezdjük el a termelést. Ötödik építményként már a szaknak megfelelőt készítsük el. A termelés máris a duplájára nő.

48. A városokat lehetőleg közel telepítsük egymáshoz (de ne egymásba!), azonban a feltételek (erdő + hal) legyenek meg. A városok közötti forgalom felgyorsul, s az esetleg felbukkanó ellenséges kalózhajók ellen is hatásos.

49. Az elfoglalt várost szervezzük át a miénkhez hasonló rendszerűre. Könnyebb lesz az irányítása és a gazdasági életbe való bekapcsolása.

50. Ha egy-két fős várost foglalunk el, nem kell a helyén hagynunk, ha a hely nem megfelelő. Vigyük arrébb (megfelelő helyre), vagy az embereket helyezzük el valamelyik városunkban.

51. Törekedjünk arra, hogy a városaink elérjék a 8-10 főt. Ennél többre nincs is nagyon szükség. Ilyen létszámmal és egy megfelelő alapító atyával (Smith) gyárakat építhetünk.

52. Igyekezzünk a városokat specializálni. Ezt elsősorban az ott található nyersanyag határozza meg, de minden fajtából legyen legalább egy városunk. Ha valamiből túl sokat termelünk, lemegy az ára (előfordult már olyan eset is, hogy a prém drágább volt, mint a belőle készült kabát!).

53. A specializált városokban építsük fel a szaknak megfelelő legnagyobb gyárat és hozzunk specialistát. Erre érdemes akkor is áldozni, ha Európában kell kiképezni. Hosszú távon meghozza az eredményt.

54. A nyersanyag termelése és a feldolgozás szintje határozza meg a produktumok számát. Gyakori hiba, ha csak az üzem kapacitását vesszük figyelembe.

55. A megfelelő mennyiségű nyersanyag biztosítására a parttól távolabb is létesíthetünk városokat. Az erdő itt is elengedhetetlen, de a halról le kell mondanunk. A földművelésnek kell biztosítani az ellátást, ezért nem szükséges itt a 8-10 fős létszámra törekedni (az 5-6 fős városok már egész jól működnek). A kiválasztás helyét a kívánt nyersanyag (például cukor, dohány, érc) határozza meg. Ide is érdemes küldeni specialistákat, de ne építsünk ki feldolgozóipart.



56. E belső városok katonai védelmét a parti városokéhoz hasonlóan kell megszerveznünk.
57. Célszerű úttal összekötni e városokat a kikötőkkel. Szállításra vagonokat kell beállítani (városonként elé egy, de nagyobb távolság esetén célszerű a második beállítása is). Ha a Trade Infóval beállítjuk a szállítást, több gondunk nem lesz vele.
58. A profilírozott városokban úgy megnőhet az adott áruk mennyisége, hogy nem helyezhető el a raktárakban. Ebben az esetben célszerű vagonokat készíteni és azokban tárolni a raktárba be nem fért árukat.
59. Minden 2-3 nem ércet feldolgozó városunk mellé építsünk egy várost, amely csak szerszámokat gyárt, hogy a városainkban az építkezés folyamatosságát biztosítsuk.
60. Legyen egy muskétát előállító városunk is. Ebben a fegyvergyáron kívül kell egy szerszámkészítő gyár is, mert minden muskéta elkészítéséhez szükséges egy szerszám.
61. Az alapító atyák kiválasztásánál az iparhoz A. Smith, a kereskedelemhez P Stuyvesant kell.
62. Ha már beindult a termelés, és Stuyvesant az alapító atyák sorában van, építsünk Custom House-t. Az elkészülte után állítsuk be az eladandó áruk listáját. Ezek csak késztermékek + ezüst legyenek, szerszám és muskéta ne. Ezekre nekünk lesz szükségünk. Egyes helyeken a nyersanyagok közül felvehetjük az eladási listára a szőrmét, ha az "magától termelődik", s tárolási gondjaink vannak vele.
63. A kereskedelmünk és közlekedésünk érdekében az alapító atyák választásánál adjunk elsőbbséget Magellannak és Drake-nek, mert gyorsabbak lesznek hajóink, illetve eredményesebben tudunk harcolni a kalózok ellen (és mi is eredményesebben kalózkodhatunk).
64. Zavartalanabb a termelésünk, ha az indiánok nem "okoskodnak". Az alapító atyák között igen hasznos Pocahontas, aki még alapító atyának is nehezen nevezhető, hiszen ez az indián hercegnő már 22 éves korában meghalt. De úgy látszik, neki ilyen rövid idő is elég volt arra, hogy az indiánokat lecsillapítsa.
65. Építsünk templomot, növeli a bevándorlást, pláne ha még szakképzett prédikátorunk is van.
66. Jó hasznot hoznak a játék elején az egyszemélyes ezüstbányák. Itt egy tag csak ezüstöt bányászik, az élelme magától megterem, ha a 3*3-as körzetben van erdő vagy préri. Építkeznie nem kell. A hajó csak odamegy és viszi az ezüstöt. Ha nem a tengerparton van, akkor "postajárattal" összekapcsoljuk valamelyik kikötővel. Addig érdemes fenntartani, amíg az ezüst ára nem esik 8 arany alá. Ez a megoldás a hiedelemmel szemben (ti. az indiánoktól olcsón szerezhető ezüst) több hasznot hoz, mint az indiánokkal való kereskedelem.
67. Ha az ezüstbánya helye megfelel a városi követelményeknek, akkor érdemes az ezüst-konjuktúra után ércbányává alakítani. Arra viszont oda kell figyelnünk, hogy az ezüstbányász nem ércbányász és viszont!
68. Ha az elfoglalt városban értékes áruk és anyagok vannak, s a várost fel akarjuk számolni, ezt addig ne tegyük meg, amíg azokat el nem szállítottuk. Az egyik tagot "léptessük elő" pionírrá, s 100 szerszámot máris elvisz.
69. Gyakran előfordul, hogy kétszer építünk fel egy építményt. Ezt közli is velünk a búsképű hölgy, de nincs semmi baj, mert az elvégzett munkát más építkezésnél (vagy eszköz készítésénél) beszámítja a program.



70. Az építkezésnél figyeljünk arra, hogy legyen elég szerszámunk. A szerszámok maximális számát meghatározza a raktár kapacitása, hacsak nem állítottunk be vagonokat pótraktárnak.
71. Az építkezéseknél gyakran elfogy a fa. Ekkor küldjük el az ácsokat fát vágni. Egy idő után hozzuk vissza őket, s folytassák tovább a munkájukat. Az ideális megoldás természetesen a favágók és ácsok munkateljesítményének összehangolása.

72. Az "összehangolás" (nyersanyagtermelés + feldolgozás) mindenütt fontos. Nem árt erre egy kicsit odafigyelni. Ha ezt jól beállítottuk, a játék folyamán nem lesz rá több gondunk, azonban az élelmezést sem szabad kihagyni a kalkulációból. Az összhangot csak egy ellenséges támadás boríthatja fel.

73. Előfordulhat, hogy a hajónkat rossz helyre irányítottuk. Az útban lévő hajót megfoghatjuk, ha keresünk egy közelében lévő várost. A városon lévő négyzetet (View, Find Colony) rávisszük a hajóra. A hajón lévő "G" jelzés eltűnik, s most már "jó útra téríthetjük" az elbandukolt járművünket.

74. El kell érnünk (sok pénzt takarítunk meg vele), hogy mindegyik városunk tenyésszen lovakat. Ha a lovak száma eléri a raktárkapacitást, a felesleget (de mindig csak 100 lovat, mert nem fognak tovább szaporodni!) rakjunk be egy vagonba. Sajnos ott nem szaporodnak, de nem is pusztulnak el. (Szerencsére az állatvédőket Sid Meier nem programozta be a játékba.)

75. A város profiljának megfelelő ipar kiépítése után kezdjük el az ágyúgyártást. Egy már elegendő a kóbor indiánok ellen, négy pedig már tekintélyes erőt képvisel a háborúban.

76. A nyersanyagtermelő városok mellett létesíthetünk olyan városokat is, amelyek kizárólag a népesség növekedését szolgálják. Keressünk egy olyan helyet, amely ideális élelmiszertermelésre. Küldjünk ide egy expert farmert. Amikor a termelés eléri a 200-at, megszületik az első telepes, aki természetesen szintén földművelő. Az újabb 200-nál újabb jön és így tovább. Persze itt is szükséges a védelmi berendezés és egy alapfokú iskola, ahol mindenkit kiképeznek szakmunkássá. "Háztájiként" persze tenyésztenek lovakat. A végelszámolásnál minden szakmunkásért 4 pontot kapunk, tehát ezek az "erdőmélyi helyek" is hoznak valamit a konyhára. Lapzártakor érkezett a hír, hogy a halászok kijelentették, ezt ők is meg tudják csinálni, pláne ha még hal is van, sőt hajlandók bevenni a buliba a farmereket is.

77. Ezeket az "erdőmélyi" városokat el kell látnunk némi szerszámmal és egy ágyúval az indiánok ellen. Innen egy szakembert kivonva újabb hasonló várost létesíthetünk.

78. A leírtakkal ellentétben itt semmit se adjunk a tarháló indiánoknak, mert a város fejlődése éppen az élelmiszerfeleslegre épül.

KÉSZÜLJ A HÁBORÚRA!

79. Keressünk egy indiánmentes szigetet, s itt összegyűjthetjük a veterán dragonyosainkat. Ha mégis van indián település, akkor azt az eddig leírtak ellenére fel kell számolni, hogy az indiánok ne piszkálhassák őket.

80. A városok (élelmiszer szempontjából) "gazdálkodjanak ki" egy statesmant. Létesítsenek egy nyomdát és újságot. Hamarosan sok harang fog szólni (Liberty Bells).

81. Létre kell hoznunk egy egyetemi várost (a helyét folyamatosan keressük). A városnak legalább 15 főre kell termelnie élelmet. Az élelem termelését a hatékonyság érdekében specialistáknak (farmerek, halászok) kell végezniük. Őket az először felépülő iskolában képezzük ki. Az építkezést továbbfolytatva elkészül a kollégium (ekkor már veteránok képezhetők), majd az egyetem, ahol statesmanokat képezhetünk. Az egyes városokból hozzuk ide a nem szakképzetteket, majd a megfelelő helyre szállítsuk őket (a veteránokat a hadseregbe, a statesmanokat egy-egy városba).

82. Az egyetemi városnak nem hátránya, ha a leírtakon kívül még centrális fekvése is van.

83. Az egyes városokban is hozhatunk létre iskolát. Nem hátrány a végső elszámolásánál, ha egy városban mindenki halász vagy favágó. Ha viszont egy-egy ilyen város cserél szakembert, nő mind kettő hatákonysága.



84. Az atyák választásánál most Jefferson és Bolivar kapjon főszerepet. Az előbbi 50%-kal, az utóbb 20%-kal növeli a "haranggyártást".

85. Ha sikerül minden városba beállítani képzett statesmanokat, akkor feltűnően gyorsan nő az alapító atyák száma, bár ennek ekkor (a végső elszámoláson kívül) nincs különösebb jelentősége.

86. Az építkezéseket úgy kell irányítani, hogy legalább "fort" erősségűek legyenek a városaink. A "fortress" megépítése lényegesen drágább, igaz jobb védelmet nyújt, de ha a királyi csapatok elfoglalják, a mi fáradozásunkat ők fogják élvezni. Ha az ellenség (a királyi csapatok) elfoglalnak egy gyengébben erődített várost, az első dolguk lesz a védelem megerősítése.

87. A függetlenség kikiáltásával (ha az idő nem sürget), addig várjunk, amíg a városainkban 50%, összességében pedig legalább 70%-os nem lesz a rebellisek aránya. (Itt nincs ellentmondás, mert az 50% a minimumot jelenti, miközben néhány városunk már elérte a 100%-ot.)

88. A katonai lőkészületek során szerezzünk be 3-4 Fregattot és 2-3 Privateert. A háború során komoly tengeri ütközetekre is számíthatunk, s ezek a hajók sokat fognak segíteni.

89. Előre prognosztizálható a támadás helye:

a., a katonailag leggyengébb hely   b., a rebellisek legkisebb aránya

90. A támadás várható pontjait a lehetőségekhez képest erősítsük meg. Az összegyűjtött dragonyosokból egy 6-8 fős csoportot a város közelében egy jó terepadottságokkal rendelkező helyen állítsunk fel.

91. A flottánkat úgy helyezzük el, hogy támadhassák a királyi csapatok Man-O-War hajóit. Ha sikerül megrongálni őket, lassítjuk a királyi csapatok szállítását, s ezzel időt nyerünk.

92. Az építkezések során készüljön el - lehetőleg központi helyen - egy szárazdokk (drydock), mert ekkor már csak ez lesz az egyetlen hajójavítási lehetőségünk.

93. A veszélyeztetett városokban legyen elég ló, mert a dragonyosok egy-egy roham után ismét lóra ültethetők lesznek.

94. A nélkülözhető embereket, még a termelés rovására is fegyverezzük fel, de az emberek ellátását biztosítani kell.

95. A még ki nem helyezett, tartalékban levő katonságot szállító hajókat a küzelünkben, egy jó védett kikötőben helyezzük el.

FÜGGETLENSÉGI HÁBORÚ

96. Ha jó volt a prognózisunk, akkor a kihelyezett katonákkal támadjuk meg a királypártiak gyalogságát és tüzérségét. A királypárti lovasok 1 ponttal magasabb szinten vannak, mint a mi veterán dragonyosaink, azért ott könnyen elvérezhetünk. A tüzérségük a nyílt terepen a támadással szemben nem képvisel komoly erőt.

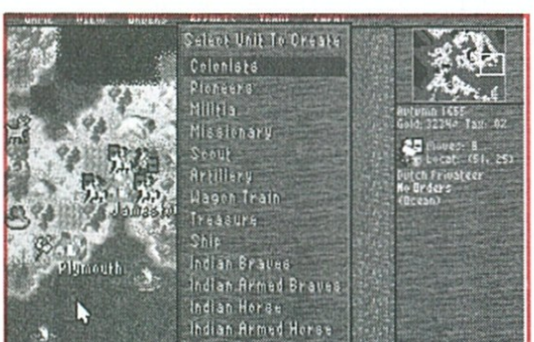
97. Ha tudjuk, hogy mennyi a "harangtermelésünk", akkor kiszámíthatjuk a várható segítség időpontját úgy, hogy 2000-et elosztjuk a harangtermelésünkkel. Például ha az összes városunk egy fordulóban 500 harangot termel, akkor 4 forduló után várható a segélycsapatok érkezése.

98. A segítségül jött csapatokból a gyalogosokat ültessük lóra, rögtön hatékonyabbá válik a haderőnk.

99. A függetlenségi háború során lesz tengeri csata. A hajóhadunkat gyűjtsük össze. Privateerek derítsék fel az ellenséges Man-O-Warokat. Őket követik a fregattok, majd a segítségül jött Man-O-War hajók. A Privateerek mérjék be pontosan a távolságot, hogy a hajóink éppen megtámadhassák az ellenséget. Lényeges, hogy a hajóink szorosan fedezzék egymást. A kisebb hajók csalétnek is használhatók.

100. A függetlenség kikiáltása után már több város nem alapítható.

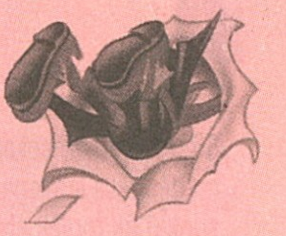
A JÁTÉK IDŐBEOSZTÁSA



1492-1530: Megkapszkodás és az első ellenség felfedezése (ha eddig az időpontig nem fedeztünk fel, akkor védekező stratégiát kell alkalmazni).
1530-1600: Az ellenfelek teljes tönkretétele.
1600-1700: A gazdaság kiépítése.
1700-1790: Függetlenség megszerzése.
1790: A függetlenség kikiáltása.
Az évszámok csak tájékoztató jellegűek, a mozzanatok egybefonódnak, az adott időszakban a jelzett cselekvés válik döntővé.



LEG... LEG... LEG...

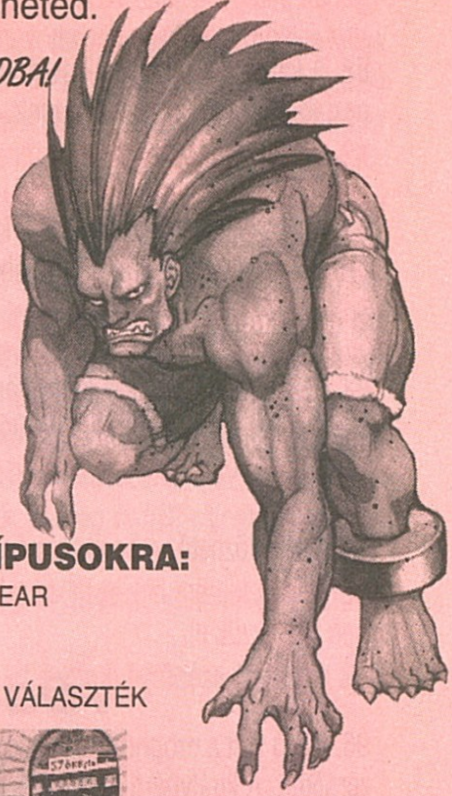


Nálunk nem csak játszva vásárolhatsz,
hanem mindezt
a **LEG**nagyobb választékból,
a **LEG**alacsonyabb árakon,
a **LEG**kultúráltabb kiszolgálás mellett teheted.

MI SZOFTVERBEN UTAZUNK – A XXI. SZÁZADBA!



576 KByte SHOP



SZOFTVEREK A LEGNÉPSZERŰBB GÉPTÍPUSOKRA:

SEGA: MEGADRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR
NINTENDO: GAMEBOY, SNES
COMMODORE: C64, AMIGA, CD32
PC: MINDEN KONFIGURÁCIÓRA (CD-ROM-RA IS) ÓRIÁSI VÁLASZTÉK









1137 BUDAPEST,	9021 GYŐR,	7621 PÉCS,
POZSONYI ÚT 14.	KIRÁLY U. 18.	KIRÁLY U. 24.
TEL.: (1) 112-6415	TEL.: (96) 322-151	TEL.: (72) 313-863





576 KByte

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Ha postán szeretnéd megrendelni kedvenc játékodat,
írj az alábbi címre (válaszborítékért aktuális listát is küldünk):

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132.

MEGRENDELÉSED 3 NAPON BELÜL POSTÁZZUK!



